

¿Y SI NO SE DESCARTA LO IMPOSIBLE? SHERLOCK HOLMES EN EL UNIVERSO FANTÁSTICO¹

JAVIER SÁNCHEZ ZAPATERO
Universidad de Salamanca
zapa@usal.es

MARÍA FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ
Universidad de Salamanca
ferrodmary@gmail.com

Recibido: 11-06-2020
Aceptado: 02-09-2020



RESUMEN

Sherlock Holmes se ha convertido en un personaje de dimensiones universales capaz de adaptarse a diferentes contextos a través de diferentes manifestaciones artísticas. Semejante vigencia se manifiesta, entre otras cosas, en el constante trasvase transfuncional del universo diegético creado por Conan Doyle a otras obras literarias y a medios como el cine, el cómic, la televisión o los videojuegos. El artículo intentará ofrecer una tipología de las prácticas reescriturales que han partido de Sherlock Holmes en el ámbito de la narrativa fantástica, caracterizadas por oponer el carácter racional del personaje a un mundo en el que suceden acontecimientos imposibles de ser explicados.

PALABRAS CLAVE: Sherlock Holmes, fantástico, transmedia, transficción, *cross-over*.

¹ Este artículo forma parte de la actividad del proyecto de investigación HAR2017-85392-P de la Dirección General de Investigación del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España.

WHAT IF YOU DON'T ELIMINATE THE IMPOSSIBLE? SHERLOCK HOLMES IN THE FANTASTIC UNIVERSE

ABSTRACT

Sherlock Holmes has become a character of universal dimensions capable of adapting to different contexts through different art forms. This relevance is manifested by means of the constant and transfictional transfer of the diegetic universe created by Conan Doyle to literature and other media like movies, comics, television or video games. This article will attempt to provide a typology of rewriting practices that have taken Sherlock Holmes as a reference to fantastic narrative, characterized by opposing the rational nature of the character to a world in which events occur that are impossible to explain.

KEYWORDS: SHERLOCK Holmes, fantastic, transmedia, transfiction cross-over.



1. LA RECURSIVIDAD DE UN PERSONAJE

Protagonista de un corpus original formado por cuatro novelas y 56 relatos publicados entre 1887 y 1927, y representante de los valores de un contexto muy determinado, identificado históricamente con el final de la época victoriana y culturalmente con el auge del racionalismo determinista, Sherlock Holmes se ha erigido con el paso del tiempo en uno de los más universales iconos de la cultura popular. Su vigencia y capacidad de penetración en el imaginario colectivo, que le han llevado a ser mucho más conocido que su propio creador, se manifiestan de múltiples formas, entre las que tiene una especial relevancia su potencialidad para convertirse en personaje principal de ficciones inspiradas pero no compuestas directamente por Conan Doyle, ubicadas en un amplio espectro intermedial e interartístico. Aunque entre ellas tienen gran peso las adaptaciones, especialmente fértiles en el ámbito audiovisual y cuya vigencia viene avalada, entre otros representativos ejemplos, por la repercusión que ha tenido en los últimos años la serie de la BBC ideada por Steven Moffat y Mark Gattis, en las páginas siguientes nos referiremos, más que a procesos reescriturales que toman como punto de partida historias del canon holmesiano, a aquellas obras literarias, cinematográficas,

televisivas, comicográficas o videolúdicas que utilizan a Sherlock Holmes como personaje o que parten de algún otro elemento de su universo diegético.

Nos moveremos, pues, en un ámbito complejo y aún difuso para la academia, que todavía no ha logrado consolidar una propuesta terminológica y taxonómica clara, con una aproximación que, con ánimo panorámico y partiendo de la metodología fijada en anteriores trabajos (Sánchez Zapatero, 2015, 2017 y 2018), tendrá como objeto de estudio aquellas obras que «apelan a su vinculación con una tradición, pero no con una obra en particular (...), sino con un personaje ya instalado en la enciclopedia cultural» (Gil González, 2010: 17) o, para ser más gráficos, que surgen como resultado de la operación que «tiene lugar cuando un autor toma el personaje de otro y lo desarrolla en una ficción de nuevo cuño» (Mora, 2014: 20). Semejante proceso, que implica la superación del mero afán adaptativo en la medida que posee una dimensión creativa por la que no se limita a contar de otro modo lo que ya se contó, se ha desarrollado básicamente de dos maneras en el caso que nos ocupa.

Por un lado, es bien sabido que escritores contemporáneos de Conan Doyle como James Barrie, Mark Twain o Enrique Jardiel Poncela escribieron narraciones, casi siempre breves, protagonizadas por Sherlock Holmes, susceptibles de ser definidas con el concepto de «transficción» acuñado por Saint-Gelais para definir al fenómeno que se produce «lorsque des éléments fictifs sont repris dans plus d'un text» (2011: 10-11), y, por tanto, de ser ubicadas en el marco de las relaciones transtextuales expuesto por Genette (1989). La recurrencia con la que aparecieron este tipo de obras en la primera mitad del siglo xx, que originó la popularización del término «canon» para referirse a las novelas y relatos escritos por el autor original para diferenciarlos del amplísimo corpus restante, no solo vino provocada por la rápida aceptación popular de la que gozó el personaje, así como por la ausencia de final explícito y el estereotipado esquematismo inherentes a la narrativa serial, sino también por la decisión de su creador de terminar abruptamente con sus aventuras en el relato «El problema final» («The Final Problem», 1893), que finalizaba con la caída al vacío del detective por las cataratas de Reichenbach. Años después Conan Doyle revocó su decisión y continuó con la serie, primero con una novela ubicada en un tiempo diegético anterior —*El sabueso de los Baskerville* (*The Hound of the Baskervilles*, 1901-1902)— y después con un relato en el que se explicaba cómo el personaje había podido salir con vida de su despeñamiento y se aludía, de forma muy vaga, a qué se había dedicado desde entonces —«La aventura de la casa deshabitada» («The Adventure of the Empty House», 1903)—. Sin embargo, el lapso entre la aparente muerte y el regreso —habi-

tualmente conocido como «gran hiato», por el parón que supuso en el ritmo de publicación y por la incógnita sobre cuál había sido la actividad del detective durante ese tiempo— estimuló la creación de apócrifos y pastiches, provocando que el mito holmesiano se fuera desarrollando «sin limitación autorial alguna» (Balló y Pérez, 2004: 24).

En consecuencia, la configuración del personaje y de todo el universo diegético creado a su alrededor pasó a tener una responsabilidad colectiva que «prácticamente devoró a la versión de Conan Doyle al menos hasta la década de 1930» (López Aroca, 2014: 139). Así lo demuestra de forma sintomática, por ejemplo, el caso del autor español José Salvador Bonet, autor de *El traficante de cadáveres* (1908), una pieza teatral que en su subtítulo aseguraba estar «inspirada en una novela inglesa» cuando, realmente, estaba basada en una obra de Kurt Matull, un escritor alemán de origen polaco especializado en la escritura de novelas protagonizadas por Sherlock Holmes sin más relación con las fuentes originales de la que partía que los nombres de los personajes y su adscripción al género policiaco. De la vigencia y fertilidad de las transficciones holmesianas, cifradas en más de un millar (Ridgway y Green, 2015), dan fe novelas contemporáneas como *Mr. Holmes (A Slight Trick of the Mind)*, 2005, de Mitch Cullin, o las que conforman la saga juvenil *El joven Moriarty* (2013-2016), de Sofia Rhei, así como fenómenos como el de las *fanfiction* (Jenkins, 2009).

Frente al carácter estrictamente intramedial de esta primera operación, que no implica más que la creación de ficciones literarias en las que aparecen personajes, escenarios o argumentos ya empleados por otro autor en novelas o cuentos anteriores, la segunda forma a través de las que se ha ido expandiendo el universo diegético holmesiano se inscribe en el ámbito intermedial de la transmedialidad, toda vez que se ha producido en un entorno cultural y artístico caracterizado por «una circulación indefinida de ficciones que se reescriben, se reelaboran y se desarrollan simultáneamente en diversas direcciones no siempre convergentes hasta el punto de que una ficción es cada vez menos un texto, un filme, un cómic para ser un poco de todo esto y cada vez de manera más inextricable» (Pérez Bowie, 2008: 167).

En el caso de Sherlock Holmes, esa constante relación entre medios artísticos y expresivos diferentes ha causado, por un lado, que el personaje ya no pueda adscribirse de forma exclusiva al ámbito de la narrativa literaria en que nació y que su presencia sea habitual en obras de teatro, películas, series televisivas, cómics o videojuegos; y, por otro, que los límites del hipotexto que supone el universo ideado por Conan Doyle hayan sido continua y progresivamente ampliados a través de nuevas historias, desarrolladas en medios di-

ferentes y, por tanto, adaptadas a las particularidades que cada uno de ellos exige. Dos sintomáticas muestras que permiten ejemplificar que la presencia transmedial de Sherlock Holmes no es ni mucho menos excepcional son *Sherlock Holmes Baffled* (1900), de Arthur Marvin, la primera aparición del detective en la pantalla, que no adaptó ninguna novela ni relato original, sino que simplemente utilizó el nombre, las cualidades y la apariencia del personaje para caracterizar a su investigador privado protagonista; y *Sherlock Holmes* (2009) y *Sherlock Holmes: juego de sombras* (*Sherlock Holmes: A Game of Shadows*, 2011), las exitosas películas de Guy Ritchie, basadas en guiones originales a pesar de estar repletas de intertextos —personajes, espacios, alusiones, guiños, diálogos e incluso algún pasaje explícito— del canon.

El desarrollo del universo diegético también ha conllevado que sus características originales hayan ido poco a poco difuminándose, poniendo con ello de manifiesto que «lo “trans” es ya hoy una colaboración y mezcla de diversos modos en interacción llegando al borrado de pertenencia» (Guarinos, 2017: 17) y provocando que en la configuración contemporánea del personaje pesen tanto las características originales de Conan Doyle como las sucesivas transformaciones que han ido aportando otros creadores. Así, sin ánimo de exhaustividad, la icónica pipa curva que con el tiempo se ha convertido en uno de sus objetos señeros o el empleo recurrente de la famosa frase «Elemental, mi querido Watson» («This is elementary, my dear Watson») proceden de las versiones teatrales de William Gillette del primer tercio del siglo xx, mientras que el carácter aventurero y dinámico del personaje, solo intuitivo en algunas obras del canon como *El sabueso de los Baskerville*, parece haber sido aportado por los sucesivos trasvases cinematográficos.

De este modo, el mito holmesiano ha adquirido «una elasticidad tal que admite siempre una aventura más, un episodio nuevo en su investigación» (Balló y Pérez, 2004: 24). Semejante capacidad expansiva, que ha perdurado hasta nuestros días y que se ha desarrollado en un marco interartístico e intercultural que ha hecho que autores de diversas tradiciones hayan participado de él, ha provocado que haya ido ampliándose y transformándose de forma progresiva en distintos medios a través de procedimientos que «se presentan como continuación de otra obra anterior (...) y tienen en común el intento de narrar lo no dicho, la historia no contada» (Pardo, 2010: 46) y a los que, aplicando al ámbito intermedial la terminología que Genette (1989) concibió para las relaciones textuales, denominaremos «analépticos», «prolépticos», «paralépticos» y «elípticos». Los dos primeros implican una expansión temporal, a través de la indagación en el pasado o de la proyección del futuro, relatando así, por ejemplo, la

infancia o la vejez del personaje —lo que habitualmente se conoce como «precuela» o «secuela»—. Mientras, el tercer procedimiento se ocupa de desarrollar tramas secundarias, como sucede en los *spin-off*, que otorgan a personajes secundarios como los Irregulares de Baker Sreet, la mujer de Watson o James Moriarty una relevancia que jamás les dio Conan Doyle. Y, por último, la operación que se ha revelado como más fértil es la representada por los procesos expansivos elípticos, aquellos que permiten alterar las dimensiones espacio-temporales del universo —provocando así que las peripecias de Sherlock Holmes tengan lugar en épocas alejadas del periodo histórico al que le anclan las narraciones originales o en escenarios diferentes a los de Londres o la campiña inglesa—; introducir nuevos personajes —dando lugar a lo que popularmente se conoce como *cross-over* y, en consecuencia, haciendo que el investigador interactúe con un crisol de personajes históricos, literarios o legendarios como Karl Marx, Sigmund Freud, Arsène Lupin o el conde Drácula—; o subvertir la forma de presentar y abordar las historias que en él acontecen, alejándolas de los parámetros de la narrativa policiaca bajo los que fueron creadas.

2. LA LÓGICA DEDUCTIVA CONTRA LO FANTÁSTICO

Esta última operación expansiva, que puede llevarse a cabo tanto de forma intramedial como intermedial, y que por tanto puede ser transficcional o transmedial, resulta especialmente productiva para nuestro estudio, puesto que permite explicar por qué ese ubicuo e interdisciplinar personaje en el que se ha convertido Sherlock Holmes ya no se identifica siempre con el epítome de la racionalidad que aseguraba taxativo en *El signo de los cuatro* (*The Sign of the Four*, 1890) que «una vez eliminado lo imposible, la verdad está en lo que queda, sin importar cuán improbable parezca» (Conan Doyle, 2009: 274) y por qué es posible encontrarlo protagonizando historias literarias, cinematográficas, televisivas, comicográficas y videolúdicas en las que se transgreden las leyes del mundo real sin posibilidad de explicación. La «vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales frente a un acontecimiento supernatural» (Todorov, 1982: 34) se convierte así en estas obras en la nota distintiva de un personaje que, ante el fracaso de la deducción lógica, incapaz de explicar aquello que no tiene parangón en el mundo convencional, se enfrenta a la disyuntiva de tener que modificar sus más reconocibles señas distintivas —y, con ello, su forma de relacionarse con el mundo y con los demás— o mantenerse impertérrito intentando comprobar que aque-

llo que se presenta como aparentemente imposible realmente lo es. De ese modo, la alteración del universo diegético y de su protagonista implica también una transformación de tipo formal que le hace trascender el género de la narrativa policiaca de la que procede e imbricarse en el ámbito de la literatura fantástica, y que, si bien algunas veces genera la creación de una nueva obra solo vinculada con la tradición en la que se inscribe por el nombre, la profesión y la caracterización de su protagonista, en otros muchos nace con un fin decididamente subversivo que en algunos casos lleva a la parodia y en otros asume su condición «antipolicial» (Tani, 1984) al constatar el fracaso del marco de referencia epistemológica propio de la racionalidad.

Así pues, el conflicto principal al que Sherlock Holmes se enfrenta en un universo fantástico es el cuestionamiento de su, en principio, infalible método hipotético-deductivo basado en la racionalidad, la lógica y el empirismo, desarmado ante la irrupción de lo sobrenatural, de «aquello que transgrede las leyes que organizan el mundo real» y que, por tanto, se torna «inexplicable» (Roas, 2001: 8). En primera instancia, situar al detective racional por excelencia frente a situaciones que trascienden la base realista del mundo en que se mueve puede parecer una incongruencia, un cambio sumamente radical que introduce a Sherlock Holmes en un género que, grosso modo, podríamos calificar de «opuesto» al policiaco. No obstante, si nos detenemos brevemente sobre las características de ambos, la disparidad entre ellos no es tan grande como en un primer momento puede pensarse. Como ha señalado Pardo (1994: 143-144), el género policiaco y el género fantástico comparten una base común, pues ambos parten de un misterio que hay que resolver y cuyo papel en la trama es, además, «desestabilizador». Si con la resolución de este misterio se consigue restaurar el orden, estaríamos ante el género policiaco puro; en cambio, si con el desentrañamiento del enigma se «legitima el caos» que desde el principio se planteaba, es el género fantástico el que impera en el relato. De esta manera, Pardo concluye que, en lugar de estar ante un caso de «hibridación genérica», en el momento en que el investigador policiaco se enfrenta a lo fantástico debe considerarse la existencia de, más bien, una «ambigüedad genérica».

En ocasiones, las obras refuerzan esa sensación de ambigüedad al dejar una puerta abierta a la vacilación entre lo posible y lo inexplicable aunque no obedezcan estrictamente a una intención fantástica. Así sucede con el ya mencionado cortometraje, de apenas un minuto, *Sherlock Holmes Baffled*, en el que Holmes —o, más bien, un personaje llamado Holmes— está en su domicilio disfrutando de un puro cuando le sorprende un ladronzuelo. Trata de darle caza, pero desaparece varias veces delante de sus ojos, hasta finalmente esca-

bullirse por la ventana sin dejar rastro, dejando al detective perplejo («baffled») y haciendo que el filme finalice sin que se proporcione ninguna explicación racional a sus habilidades etéreas. En literatura, la adaptación dramática de *El sabueso de los Baskerville* llevada a cabo por Laura Turner (2016) también concluye dejando con la duda al espectador de si, en verdad, el terrible perro de la maldición que pesaba sobre la familia Baskerville era una aparición demoniaca o fantasmal o, simplemente, una exageración de los sentidos de los protagonistas (Poore, 2017: 127). Por su parte, en el medio videolúdico, conviene destacar *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter* (2016), que presenta una mecánica en la que el jugador, controlando en tercera persona a Holmes, debe reunir pistas para los diversos casos —todas transacciones elípticas—, establecer, a su juicio, conexiones entre todas las evidencias y, finalmente, tomar decisiones sobre cuál es la resolución definitiva del caso. Se ofrecen, pues, diversas opciones y desenlaces para cada uno de los cinco enigmas que propone el juego. El segundo de ellos, titulado «A Study in Green», pone a Holmes sobre la pista de un asesinato que, según el testigo principal, ha sido cometido por una estatua viviente. El homicidio es fruto de una maldición maya, y afectará a todos los que alguna vez hayan profanado el templo dedicado al dios que representa la estatua. Durante el estudio del caso, el jugador puede dar por buena la teoría de la maldición, aceptar que es cierta y que verdaderamente la estatua viviente es la asesina, lo que hará a Holmes admitir ante Watson que existen cuestiones incomprensibles más allá de la razón.

La sorpresa que provoca el desenlace de estos tres ejemplos confirma que cuando nos remitimos a aquellos textos en los que Sherlock Holmes se ha colocado en el centro de un misterio de naturaleza fantástica, más que de incongruencia podríamos hablar de «paradoja», ya que el detective de Conan Doyle es, por encima de todo, el arquetipo de racionalidad. No importa cuán fantásticos o misteriosos puedan ser los casos a los que se haya enfrentado en los relatos del canon, puesto que siempre acaba por encontrarles una explicación racional basada en los hechos y la evidencia. Así sucede, por ejemplo, con los misterios de «habitación cerrada» que suponen «La aventura del jorobado» («The Adventure of the Crooked Man», 1893) o «La banda de lunares» («The Adventure of the Speckled Band», 1899), en los que se termina por averiguar cómo se ha producido lo aparentemente irresoluble que resulta que alguien sea asesinado en una estancia en la que nadie parece haber entrado, o con *El sabueso de los Baskerville*, en el que se descubre que la apariencia sobrenatural del perro se debe simplemente a que está recubierto de fósforo. No en vano, el esquema que reproducen las historias originales protagonizadas por

el detective es el habitual de la narrativa policiaca, destinado a ofrecer al lector una sensación de estabilidad y confianza en el mundo circundante en la medida que transmite la idea de que «el misterio no es inexplicable, no tiene nada de sobrenatural, solamente es oscuro; sus causas, los medios y el autor no obedecen a (...) designios fantásticos, [sino] que todo tiene sentido si se ilumina correctamente» (Rodríguez Pequeño, 2008: 157).

Sin embargo, cuando los autores de las diversas transficciones y transmedia holmesianas han optado por acercarse al género fantástico, se produce un efecto de inquietud y de replanteamiento de las leyes naturales. Aun así, pese a lo estimulante que puede resultar enfrentar la encarnación de la racionalidad con aquello que no tiene explicación lógica, no resulta fácil llevar a Sherlock Holmes a tales situaciones sin que la pérdida de fidelidad respecto a su modelo canónico se haga demasiado notable y, por tanto, esa sensación de incongruencia resalte por encima de otros elementos narrativos. Este hecho podría explicar por qué son las transficciones elípticas las que han tenido más éxito entre los autores perpetuadores de sus aventuras, dado que son las que permiten trascender los marcos estructurales, temáticos y formales propios del género policiaco. Y, principalmente, dentro de ellas destaca el *cross-over* como técnica recurrente, por lo que raras veces encontraremos a un Holmes que, dentro del género fantástico, no se tope con personajes de la literatura ya creados y pertenecientes al ámbito sobrenatural, como Drácula o el doctor Jekyll, en un ejemplo de lo que Palacios Martín ha denominado «intertextualidad mitológica» (2014: 348).

3. *CROSS-OVER*: ENTRE POLICIACO Y FANTÁSTICO

Al acometer el análisis de estas creaciones, mucho más fructíferas, como veremos, en el ámbito de la literatura, el cómic y los videojuegos que en el de la narrativa audiovisual —lo que se confirma incluso con excepciones como la que representa la película de serie B *Sherlock Holmes vs. Frankenstein* (Gautier Cazenave, 2016), adaptación de una novela homónima que, por tanto, remite a un doble hipotexto literario representado por la fuente original holmesiana y su primigenia transficción—, se ha de partir de tres premisas. La primera, evidente, es que tal y como se ha ido desgranando, Sherlock Holmes es un personaje eminentemente recursivo y transmedial, con lo que las obras en las que nos vamos a centrar no suponen más que una muestra significativa y relevante, pero en ningún caso exhaustiva, de un inmenso y heterogéneo corpus. El

segundo aspecto en el que se ha de reparar es que, de todas las posibilidades de transformación y expansión, la narrativa fantástica ha sido especialmente proclive a aquellas que parten del hipotexto architextual holmesiano y no de un texto particular, con lo que lo habitual será encontrarnos con obras que no remiten de forma estricta a la trama de una novela o de un relato, sino que tienen como espacio de referencia a partir del que desarrollar su creatividad un conglomerado de elementos de la serie narrativa de Conan Doyle: personajes y rasgos definitorios, tiempo, espacio, contexto cultural, planteamientos argumentales, estilo, etc. Finalmente, la tercera de las cuestiones obedece a una cuestión taxonómica: para hacer más intuitivo el muestrario de obras, lo dividiremos en diversos ejes temáticos. De este modo, los diferentes *cross-overs* se compartimentarán según personajes o universos diegéticos ya incorporados a la concepción popular general. La división no es aleatoria, sino que se basa en patrones recurrentes de las narraciones transficcionales y transmediales protagonizadas por Sherlock Holmes identificados con encuentros con el doctor Jekyll de Robert Louis Stevenson; con los zombis, *revenants* y otros tipos de no-muertos; con el conde Drácula y demás seres vampíricos; y con el complejo universo de horror cósmico creado por H. P. Lovecraft y sus seguidores.

Dado que el carácter imitativo que alcanzan las narrativas expansionistas de Sherlock Holmes es indudablemente remarcado, los autores optan por alojarse en el horizonte de expectativas tanto de las diégesis propias del canon holmesiano como en el de las obras con el que cruzan al personaje. Tal como la propia concepción híbrida del *cross-over* parece sugerir, se ha de tener en cuenta que su capacidad transformadora no se limita simplemente a la introducción de nuevos personajes, pues conlleva la adecuación a las pautas, tópicos y convenciones de otros géneros narrativos, identificados en este caso con lo fantástico. Por eso es habitual que elementos propios de otros imaginarios como los de los vampiros o los zombis aparezcan perfectamente cruzados con los motivos holmesianos más identificativos. De esta manera, el lector encontrará referencias constantes a, entre otros motivos, mordeduras en el cuello, estacas de madera y repelente de ajo cuando se trata de vampiros, u olor a cadáver putrefacto y mordiscos contagiosos cuando son los zombis los que entran en juego. En lo referente al propio mundo diegético holmesiano, el lector contemplará la costumbre de Holmes de fumar en pipa, su afición al violín o su adicción a los opiáceos. También comprobará que los acompañantes de Holmes en sus aventuras extraordinarias serán, como siempre, su fiel amigo y ayudante el doctor John Watson, el inspector Lestrade, su hermano Mycroft o los Irregulares de Baker Street; sin dejar de contar, por supuesto,

con su némesis, el profesor Moriarty, que tiene mucha más presencia y relevancia en las expansiones que en el propio universo original.

Otro de los lugares comunes que acostumbra a aparecer ocurre cuando es Watson el narrador homodiegético de la historia, lo que, a imitación de casi todas las obras canónicas, sucede en buena parte de los ejemplos literarios y comicográficos: el doctor, de una manera u otra, con una técnica narrativa u otra, siempre señala que la aventura sufrida por él y su amigo el detective es, sin duda, el caso más extraordinario al que se ha enfrentado y que, debido a la índole sobrecogedora y, se diría, antinatural que han mostrado los hechos o los descubrimientos del caso, ha permanecido oculta, bien porque él mismo se ha negado a relatarla hasta el momento en que ha decidido escribirla, bien porque no se ha atrevido a darla a conocer al mundo. Y decimos «atrevido» porque, en efecto, los horrores experimentados por la pareja literaria mientras investigaban los misterios acabarán confrontándolos a realidades impensables, a las que no se puede acceder mediante la razón y que, por tanto, causan temor o, cuando menos, inquietud. Esta característica pareja al género gótico es, como señala Roas (2001: 30), propia del mundo fantástico con el que se está conjugando a los personajes de Conan Doyle. No será de extrañar, pues, que muchos de los conflictos que Holmes y Watson deban desvelar linden o se aproximen a otras obras de carácter más terrorífico que policiaco.

3.1. *Sherlock Holmes y el doctor Jekyll*

Si bien no es el *cross-over* más frecuente de encontrar, en algunas ocasiones el detective y Watson han debido verse las caras con el ambivalente erudito y su perverso *alter ego* creados por Stevenson en *El extraño caso del doctor Jekyll y Mr. Hyde* (*The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, 1886), cuya historia encaja perfectamente en el universo holmesiano al tratarse originalmente de un caso de investigación. En el ámbito intramedial, se pueden destacar como ejemplos el cruce que Loren D. Estleman ejecuta en *Dr. Jekyll and Mr. Holmes* (1979) y la aparición, más o menos relevante, que hace un descendiente de Henry Jekyll en la novela *Sherlock Holmes y los zombis de Camford*, de Alberto López Aroca (2010).

En el primero de los textos, Estleman sitúa a Watson como narrador de la historia. En el prefacio de la novela, Watson explica que Holmes le ha indicado, varios años después de lo sucedido con los asesinatos del señor Edward Hyde en el Londres victoriano, que ponga por escrito sus investigaciones sobre

el caso, y que se muestre «kind to Stevenson» (1979). Esta misteriosa indicación sirve de pretexto al autor para escribir su *cross-over*, pues Watson se aferrará a la idea de que el relato publicado por Stevenson en 1886 pecó de ser «[a] largely accurate but incomplete account», altamente ficcionalizado, puesto que «Victorian society simply would not have accepted it in any other form» (1979). Lejos de ser baladí, la explícita alusión intertextual al escritor y a la obra viene a confirmar que una de las características distintivas de las obras fantásticas protagonizadas por Sherlock Holmes es la dimensión metaliteraria que lleva a muchas de ellas a reflexionar sobre su propia concepción ficcional a través de la mención o aparición en la trama como personajes secundarios de otros autores —el propio Conan Doyle incluido—, algunas veces como simple guiño honorífico, otras como recurso narrativo que da causa al relato.

Frente al carácter incompleto que se otorga al relato de Stevenson, Watson no omitirá detalles, relatando aquello que no se incluyó en el texto original y revelando la participación de Holmes en la resolución de lo sucedido. Dado que el contexto histórico y cultural de *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* es el mismo que el de las narraciones de Conan Doyle, apenas hay cambios en el tratamiento de las dimensiones espaciales y temporales, aunque sí en su relación con la realidad, que experimenta un cambio por el que pasa de lo verosímil a lo que, pese a que pueda ser imaginable, permanece en el ámbito de la irrealidad. De esa forma, *Dr. Jekyll and Mr. Holmes* pone de manifiesto que los procedimientos elípticos conjugan transformación con expansión, pues no solo modifican el universo diegético al situarlo en las coordenadas fantásticas en las que es factible que alguien pueda beber un brebaje y transformarse en otro ser, sino que también lo amplían al relatar una aventura más de Sherlock Holmes que no formaba parte del canon original.

Por su parte, López Aroca incluye en su novela una trama secundaria con el descendiente de Henry Jekyll, Timothy, sobrino del doctor, un joven cordial, atractivo y de buenas maneras que, tras una expedición por templos antiguos de Sudamérica, se ha hecho con un colgante que le otorga inmunidad al dolor, la enfermedad y la muerte. Tan valiosa reliquia podría resultar inofensiva en manos de un hombre dulce y de buen corazón como parece ser Timothy; sin embargo, el muchacho ha continuado con los experimentos de su tío y, como él, se transforma de cuando en cuando en el terrible Jackson Hyde. El narrador —que en este caso no es John Watson, sino Otis Mercer, una suerte de maduro Irregular de Baker Street— deja inconclusa la trama que implica a Timothy Jekyll y Jackson Hyde, de quien dice que, tras aparentemente cometer una violación y un asesinato, ha desaparecido con su colgante

maravilloso y su paradero e intenciones son desconocidos. El final inconcluso de la trama deja en el lector un regusto inquietante y perturbador, bien diferente a la restauración del orden que denotan las narraciones policiacas.

En el ámbito transmedial, encontramos otro ejemplo de cruce entre Sherlock Holmes y el doctor Jekyll en la trilogía de cómics *Victorian Undead* (2010-2011), cuya segunda entrega —*Sherlock Holmes vs. Jekyll/Hyde* (2010)— enfrenta al detective y a Watson con el extraño caso del doctor Jekyll, tomando personajes de la novela de Stevenson, como, por ejemplo, el abogado Gabriel Utterson o el mayordomo Poole. El cómic reinventa ciertamente la historia al plantear que la transformación de Jekyll en Hyde es fruto de una desafortunada combinación, un trastorno de doble personalidad sumado a la mordedura de un zombi: cuando es Jekyll, el doctor es un humano atormentado por los actos de su otro yo; cuando es Hyde, se convierte en un muerto viviente asesino. En esta versión, el malvado *alter ego* del doctor es, por tanto, de carácter sobrenatural.

3.2. *Sherlock Holmes y los muertos vivientes*

Los *revenants*, «no-muertos» o «zombis», son otro de los enemigos sobrenaturales con los que Sherlock Holmes puede enfrentarse. Son, de hecho, el motivo con el que arranca la nombrada saga *Victorian Undead*, puesto que conforman el principal conflicto de su primera parte; un horror que, por cierto, perseguirá y torturará asiduamente al personaje de Watson hasta la tercera y última de las entregas. Titulado *Sherlock Holmes vs. Zombies* (2010), el cómic abunda en tópicos del género Z: la infección que se propaga a través de mordiscos, la falta de conciencia de los «zombificados», escenas de reclusión en casa para protegerse de los «retornados», decapitación e incineración para acabar con la existencia fisiológica de los monstruos... Todos estos motivos, que fuerzan a Holmes a valerse de algo más que de su ingenio para sobrevivir a la catástrofe, se añan con los elementos del canon holmesiano, de modo que el uso del método hipotético-deductivo para encontrar al causante, así como la providencial intervención de su hermano Mycroft, llevarán al detective a hallar la respuesta del enigma: su más terrible opositor, James Moriarty, es quien está detrás de todo el conflicto. Adscribiéndose a las características populares del medio comicográfico, como el ritmo frenético o las escenas de acción, los autores reinventan el personaje de Holmes para poder enfrentarlo a este nuevo reto.

De propuesta más realista es la llevada a cabo por López Aroca en la novela antes citada. *Sherlock Holmes y los zombis de Camford* es un pastiche que

recoge en su argumento diversos personajes de otros universos, como el ya estudiado doctor Jekyll, pero también el Hombre Invisible de H. G. Wells —aunque recreado en otro personaje, al igual que ocurre con Timothy Jekyll— o el oscuro vengador Seth Pride. Sherlock Holmes, el narrador Otis Mercer, presentado como su ayudante, y John Watson se verán inmersos en una extraña trama situada en la ciudad universitaria de Camford, donde uno de sus profesores se ha visto convertido en cadáver viviente. El papel de Sherlock Holmes en esta ocasión es el de desentrañar cómo se ha producido semejante transformación. Y, por supuesto, no solo investigará, sino que también tratará de impedir que la infección se extienda por todo Camford, aunque ello implique jugarse su integridad física y convertirse en un personaje de acción.

3.3. *Sherlock Holmes y el conde Drácula*

Quizá el *cross-over* más popular es el que enfrenta al sagaz detective de Conan Doyle con el monstruo demoníaco y de afilados colmillos que creó Bram Stoker, como señalan Doyle y Crowder (2010: 241). Su vinculación no es casual, pues probablemente la productividad transmedial de Sherlock Holmes solo pueda ser comparada a la del personaje de Bram Stoker (Skal, 2015). En literatura se han dado múltiples casos: entre otros, *The Holmes-Dracula File* (1978), de Fred Saberhagen, que trata sobre uno de los casos mencionados en el canon pero que Conan Doyle nunca escribió: el de la gran rata de Sumatra; *Anno Dracula* (1992), de Kim Newman, donde se cuenta que el conde Drácula se ha casado con la reina Victoria y Sherlock Holmes ha sido enviado a un campo de concentración; y *The Tangled Skein* (1995), de David Stuart Davies, de corte más tradicional al adecuarse a los cánones estructurales de la narrativa policiaca. De este mismo estilo es *Sherlock Holmes vs. Dracula: The Adventure of the Sanguinary Count* (1978), del ya mencionado Loren D. Estleman, que relata cómo el detective se ve involucrado en la investigación de una serie de desapariciones y siniestros asesinatos en Londres, que conecta inmediatamente con la llegada del barco *Demeter*. Como patentes intertextos, en sus pesquisas se toparán con Lucy Westenra, Mina y Jonathan Harker o el profesor Abraham van Helsing, así como con todos los tópicos del imaginario vampírico asentado en la obra de Stoker.

En literatura española, es destacable el relato que incluye Rodolfo Martínez en *Sherlock Holmes y la sabiduría de los muertos* (2004). La obra, que comienza con un juego metaficcional de manuscrito hallado —unos documentos que el doctor Watson nunca se atrevió a publicar como novelas—, está

dividido en tres grandes episodios, dos de los cuales son de carácter puramente fantástico. El segundo de ellos, cuyo título es «Desde la tierra más allá del bosque», plantea un *cross-over* con la obra de Stoker, además de una transacción proléptica, pues se relata la «resurrección» de Drácula. Holmes y Watson se verán altamente implicados no solo en lo referente a las pesquisas, sino también en la propia aniquilación del villano. Además, la narración se presenta en forma de los diarios de los doctores Watson y Seward, por lo que al lector le llegan ecos de la forma epistolar de la novela de Stoker.

Es reseñable el estilo azorado de Watson a la hora de relatar las desventuras que vivió junto a su amigo: tacha el caso de «extraordinario», «absurdo, impensable», que le indujo a un continuo «horror» y «pánico» (Martínez, 2004) hasta el momento de escribir su manuscrito, cuando ya contaba con más de ochenta años y Holmes había fallecido. Los motivos que le llevaron a no poner por escrito lo ocurrido hasta la tardía fecha fueron, simplemente, el terror a que tales sucesos superiores a la razón se hicieran públicos. El propio Holmes, a pesar de ser retratado con una personalidad pizpireta e irónica, dice apesadumbrado: «Cómo no lo supe antes. Si mi cerebro, ay, demasiado racional en este caso, no me hubiera guiado tan mal lo habría sabido hace tiempo (...). Todo estaba claro, o lo habría estado si la razón, la orgullosa razón, inútil e impotente en este caso, no me hubiera cegado» (2004).

Ya en el ámbito comicográfico, la última entrega de *Victorian Undead, Sherlock Holmes vs. Dracula* (2011), se ocupa de enfrentar al detective con el conde, quien planea convertir a la familia real británica en sus sirvientes vampíricos. Además de reescribir algunos aspectos de la novela de Stoker, el cómic acaba por dejar a Holmes con la responsabilidad de terminar con Drácula en un duelo cuerpo a cuerpo que es resuelto gracias al ingenio del detective. Tras comunicar la noticia sobre la muerte del monstruo, Watson respira aliviado: el mal ya ha terminado. Pero un Holmes abatido, que ha visto traicionada la confianza depositada en la razón, le replica con esta frase, que cierra la historia: «Este es un nuevo mundo de dioses y monstruos. Imploro... Espero que haya lugar en él para la humanidad» (2011). Aparte de su valor conclusivo, las palabras del detective suponen un claro guiño intertextual al repetir casi de forma literal el contenido de un diálogo de una de las más afamadas secuelas de otro de los personajes clásicos de la literatura gótica anglosajona, *La novia de Frankenstein* (*The Bride of Frankenstein*, 1935), de James Whale.

De menos acción y diferente propuesta es la novela gráfica de Sylvain Cordurié y el dibujante Vladimir Krstić-Laci, *Sherlock Holmes y los vampiros de Londres* (*Sherlock Holmes & les vampires de Londres*, 2010). Ambientada la acción

durante el «gran hiato», Holmes acaba de adoptar la personalidad de Sigerson, pero de manera inesperada es reclamado por un grupo de vampiros comandados no por Drácula esta vez, sino por el duque Selymes. El vampiro necesita de sus dotes magníficas de deducción para encontrar a otro vampiro, un disidente de su grupo que se ha dedicado a cometer asesinatos de manera escandalosa. El duque vampiro chantajea a Holmes: si no consigue encontrar al rebelde en pocos días, hará un daño irreparable, físico y psíquico, al matrimonio Watson. Esta amenaza exalta la humanidad de Holmes, y en cierto modo subvierte la habitual frialdad del personaje, al temer por la suerte de su amigo y de su esposa.

Cordurié ha optado en su cómic por colocar a Holmes, en vez de a Watson, como el narrador de su propia historia —lo que, pese a ser excepcional, no es una novedad, puesto que en el canon original hay dos cuentos narrados por el propio detective: «La aventura del soldado descolorido» («The Adventure of the Blanched Soldier», 1926) y «La aventura de la melena del león» («The Adventure of the Lion's Mane», 1926)—. Holmes, a quien todo el mundo considera fallecido excepto su hermano Mycroft, deja una especie de diario para que, en caso de que le ocurra algo malo durante su aventura sobrenatural y muera —esta vez, de verdad—, le sea entregado a su amigo John Watson. La escritura le sirve para hallar consuelo, de alguna forma, en la comunicación sobre el papel con su querido amigo, y además le permite reflexionar sobre los acontecimientos irracionales y terroríficos de los que está siendo testigo. Su sistema de valores racional se ha visto sobrepasado por la constatación, con su propia experiencia, de la existencia de vampiros. En este sentido, Cordurié ha dado un paso más allá en su obra respecto a las estudiadas arriba: Holmes, paradigma de la lógica y la racionalidad, se detiene un momento a reflexionar y, finalmente, a aceptar la existencia de lo imposible. Un conflicto que, por cierto, aunque le sobrecoja en buena medida, no deja de causarle una «emoción indescriptible» derivada de la curiosidad (Cordurié, 2010: 26).

3.4. *Sherlock Holmes y el universo de Lovecraft*

El universo creado en torno a las obras del escritor Howard Phillips Lovecraft ha sufrido un desarrollo similar al del canon holmesiano creado por Conan Doyle. Han sido tantas las reescrituras y expansiones efectuadas por las obras de los seguidores de Lovecraft que toda su mitología ficticia se ha prolongado más allá de sus relatos, hasta el punto de que en muchas ocasiones apenas se diferencian los textos canónicos de los de sus continuadores.

En su mundo de horrores innombrables, entes cósmicos y criaturas cuya sola existencia es capaz de trastornar la razón de los seres humanos, no es de extrañar que los *cross-overs* con Sherlock Holmes sean tan abundantes, pues, como ya se ha dicho, enfrentar al epítome de la razón contra lo incomprensible resulta especialmente atractivo. De este modo, es posible encontrarse con ejemplos en los que Holmes ha de enfrentarse a malhechores que, por motivos ignotos, desean hacerse con el *Necronomicón*. Esto ocurre en la ya citada obra de Rodolfo Martínez *La sabiduría de los muertos*, cuya primera parte, homónima, sitúa a un Watson octogenario explicando el porqué de su decisión de poner por escrito, después de tanto tiempo, sus aventuras con Holmes en lo relativo a un suceso sobrenatural: «Aunque durante mi larga asociación con el señor Sherlock Holmes asistí a asuntos de la índole más extraordinaria, grotesca e incluso inverosímil, pocas veces nos vimos envueltos en un misterio que pusiera más a prueba (aunque en cierto extraño y retorcido modo las confirmara) nuestras concepciones del mundo» (Martínez, 2004). El motivo que lleva a Watson a dejar plasmadas sus palabras para la posteridad se debe a que un joven escritor llamado Howard Phillips Lovecraft, de apellido idéntico al sujeto que había desatado todo el caso que se relata en *La sabiduría de los muertos*, está publicando relatos que, sin duda alguna, están íntimamente relacionados con los horrores que descubrieron los protagonistas. «Creo que ya es hora de que el mundo lo sepa, Watson», le había dicho Holmes para que el doctor, definitivamente, se lanzara a la escritura. En otro orden de cosas, no está de más señalar el uso metaficcional del mismo Lovecraft real como personaje homodiegético. Por otro lado, en la novela de Martínez da la impresión de que Holmes, desde un primer momento, acepta lo sobrenatural como posible, aunque sea inexplicable, reservando el papel de agente escéptico y, finalmente, horrorizado a Watson. El doctor deduce sobre la marcha que Holmes, que acaba de «resucitar» y de volver a la vida pública al comienzo de la novela, ha debido de tener alguna revelación durante el «gran hiato» —seguramente, gracias a su hermano Mycroft— para que acepte con total naturalidad lo que sus ojos incrédulos están contemplando.

Por su parte, la antología de relatos *Sombras sobre Baker Street* (*Shadows over Baker Street*, 2010) es un producto conjunto entre diversos autores de fantasía, y cuyo propósito es el *cross-over* entre el universo holmesiano y el lovecraftiano. Los autores logran en esta antología una perfecta conjunción entre la mente sistemática y racional de Holmes y el mundo impreciso e incomprensible de Lovecraft, pues, según Buckley, «the stories in *Shadows over Baker Street* encourage their readers not only to suspend their disbelief, but to surrender their

faith in rational systems of thought» (2019: 139). De entre todos los relatos, podemos destacar el de Neil Gaiman, «Estudio en esmeralda» («A Study in Emerald»), donde se produce una profunda reescritura de la primera aparición literaria de Sherlock Holmes: el narrador, de quien no sabemos el nombre pero sí conocemos que es un médico veterano de la guerra de Afganistán, acompaña a su «amigo», un inteligentísimo investigador, a una escena del crimen donde la víctima, poco antes de morir, ha escrito «Rache» con las uñas sobre la pared. El cruce del universo holmesiano con el lovecraftiano radica en que el asesinado es un Primigenio, miembro de la aristocracia, y su sangre no es roja (o «escarlata»), sino verde («esmeralda»). En el relato de Gaiman, los dioses Primigenios de Lovecraft han tomado el control del mundo setecientos años antes y ocupan los puestos de poder. De esta manera, más una sorpresa que el autor se reserva para el final, el lector se replantea la posibilidad de que entes desconocidos e incomprensibles algún día tomen las riendas del mundo, reduciendo la existencia humana a una insignificancia. La reescritura del comienzo de *Estudio en esmeralda*, paso por paso, no hace sino reforzar este efecto de inquietud y duda, en una de las escasas muestras del corpus analizado en el que el hipotexto se identifica con un texto concreto y no con el conjunto de la serie.

Pasando al mundo del cómic, el ya citado Sylvain Cordurié publicó, también junto al dibujante Krstić-Laci, una segunda parte de las aventuras de Holmes durante el «gran hiato», titulada de manera reveladora *Sherlock Holmes y el Necronomicón* (*Sherlock Holmes & le Necronomicon*, 2016). Aprovechando el carácter serial, Holmes, escribiendo de nuevo a Watson como en el cómic anterior, ha sufrido ciertos cambios en su psicología: «Tras mi encuentro con Selymes y Chanes [el vampiro rebelde], aprendí a imaginar sin razón» (Cordurié, 2016: 8). Tales experiencias, sumadas a la convivencia con los marineros durante una expedición a la Antártida bajo la personalidad de Sigerson —vivencia que, dice, ha mermado su misantropía— y el hecho de haber abandonado las drogas durante mucho tiempo, han contribuido aún más a humanizar al personaje, cuya intuición ahora se adelanta a su razón que, hasta no hace mucho, había sido su mejor arma.

Como su título indica, la trama ronda en torno al *Necronomicón*, grimoario mitológico creado por Lovecraft, y al uso que Moriarty, que también sobrevivió a la caída de las cataratas gracias a ciertos conjuros ocultistas, pretende darle. Sin embargo, el Napoleón del Crimen se verá sobrepasado por Taher Emara, uno de sus supuestos seguidores y descendiente de Abdul Alhazred «El Árabe Loco», autor del *Necronomicón*. Emara quiere a toda costa llegar hasta el *Necronomicón* y utilizar a Moriarty como portal para que puedan acce-

der al mundo humano los Antiguos Dioses del universo lovecraftiano. Gracias a la ayuda de un personaje auxiliar, Holmes será capaz de cerrar el portal sin perder la cordura —suceso típico en los relatos de Lovecraft—, pero para ello se verá obligado a contemplar brevemente a los entes cósmicos que trascienden, y en un grado inaprensible, su comprensión racional sobre el mundo. Siguiendo con la lógica de la narrativa fantástica, su discurso «se hace vago e impreciso cuando se enfrenta a la descripción de los horrores» (Roas, 2001: 28) que se alzan frente a él. «La razón me fallaba...», comienza a decir, para concluir confesando que solo sabía «que temblaba», y que cuando las miradas de los dioses se posaron en él sintió algo para lo que «no podría encontrar las palabras precisas... como una mutilación» (Cordurié, 2016: 40-43).

Precisamente, una de las claves de la historia contada por Cordurié radica en la elección de Sherlock Holmes para ser el personaje que se encare con los horrores innombrables de Lovecraft: sus cualidades mentales, superiores a las de un ser humano normal, se mantienen intactas, y por ello es capaz de enfrentarse a tales visiones con suficiente lucidez. Sin embargo, e irónicamente, esto será un tormento que le perseguirá de por vida. La historia se cierra con unas sobrecogedoras viñetas en las que Holmes se arrastra, taciturno y casi errabundo, por solitarias calles que desembocan en un fumadero de opio, donde vuelve a drogarse con avidez y pesadumbre. La necesidad de una adicción que le aliente lo suficiente como para lidiar con los horrores contemplados supone una conjunción perfecta entre el universo holmesiano y el lovecraftiano; esto es, entre el género policiaco —lo explicable, lo comprensible— y el fantástico —lo imposible, lo inconcebible—.

En una breve aproximación al campo videolúdico, otro *cross-over* de ambos universos lo encontramos en *Sherlock Holmes: The Awakened* (2007), donde el jugador, aunado con Holmes en primera persona, deberá seguir una serie de pistas para investigar ciertas desapariciones ocurridas por todo el mundo. Las pesquisas llevarán a Holmes y a Watson, que acompaña al jugador en todo momento, a descubrir una secta que adora a Cthulhu, dios Primitivo creado por Lovecraft. Si bien en ningún momento del juego se pone de manifiesto que Holmes o Watson acepten la existencia de lo sobrenatural o de cualquier amenaza sobre el mundo, lo cierto es que Watson queda traumatizado. Todas las noches le asolan pesadillas sobre lo contemplado, y acaba preguntándose si aquella panda de locos sectarios no estaría invocando algo real. Por su parte, Holmes se muestra más tranquilo, aferrado a su razón, y en el desenlace del juego el interrogante queda conscientemente sin resolver, confirmando con ello el carácter vacilante propio de lo fantástico.

4. CONCLUSIONES

Del somero repaso efectuado en las páginas precedentes cabe deducir varias conclusiones, más allá de la obviedad que supone confirmar el afán re-escritural, expansionista y transformador con el que ha sido abordado Sherlock Holmes en la ficción contemporánea. Por un lado, como se ha venido explicando, la obras transficcionales y transmediales que, partiendo del personaje de Conan Doyle, se han aproximado a la literatura fantástica, lo han hecho a través de operaciones de expansión y transformación elíptica que no solo han implicado la narración de nuevas historias, sino también la modificación del universo en el que se producían, escorado hacia una realidad en la que se transgredían las leyes del mundo real a través, fundamentalmente, de la aparición de personajes y seres propios del imaginario colectivo. En consecuencia, el *cross-over* es el procedimiento más empleado, lo que, entre otras cosas, explica la recurrencia con la que el hibridismo entre la narrativa policíaca y la fantástica se ha dado en el ámbito del cómic, tradicionalmente tendente al cruce de personajes diferentes en una misma historia, y, al mismo tiempo, la escasez de ejemplos procedentes de los ámbitos audiovisual, que parece preferir una vertiente realista e imitativa en la que los principales rasgos del personaje y de su universo se mantengan reconocibles, y videolúdico, en el que se potencian las capacidades deductivas lógicas y racionales debido a que, como medio, el videojuego supone en muchas ocasiones un reto intelectual.

Asimismo, se ha de destacar también que el hecho de que en muchos de los ejemplos se reconozca de forma explícita, habitualmente a través del papel narrador de Watson, que la historia que se va a revelar no fue narrada antes por el miedo a no resultar creíble o por la propia incapacidad para crearla, pone en evidencia el carácter abierto, y por tanto la propensión a ser utilizado por otros creadores, del universo holmesiano. No en vano, se ha de recordar que en el propio canon es relativamente frecuente que Watson haga referencia a casos que no llegaron a ser relatados, o que dialogue con Holmes sobre aventuras conocidas por ellos pero no por los lectores: semejante procedimiento no solo revela que los límites del mundo creado por Conan Doyle no fueron finiquitados con el cierre de la serie, sino que también otorga la posibilidad a otros creadores de rellenar los vacíos y vacilaciones que fueron dejando las historias originales. El hecho de que, en los casos expuestos, la narración de la historia no narrada se enmarque en el ámbito de lo fantástico no hace más que reforzar la idea de que no todo lo que hizo Sherlock Holmes ha sido contado: mientras que el canon se limitó a dar cuenta de los sucesos que

pudo resolver gracias a su capacidad de raciocinio, las transfiguciones y transmedia vistas en estas páginas demuestran que el detective también hubo de enfrentarse a fenómenos inexplicables para los que ni siquiera la aplicación del método deductivo tenía explicación. De esa forma, la expansión transformadora que subyace a todas las narraciones vistas se antoja tan ilimitada como abierta, demostrando la vitalidad de un personaje convertido ya en un mito que parece no tener fin.

BIBLIOGRAFÍA

- BALLÓ, Jordi, y Xavier PÉREZ (2004): *Yo ya he estado aquí. Ficciones de la repetición*, Anagrama, Barcelona.
- BUCKLEY, Chloé Germaine (2019): «Weird History / Weird Knowledge. H. P. Lovecraft versus Sherlock Holmes in *Shadows over Baker Street*», en Glyn Morgan y Charul Palmer-Patel (eds.), *Sideways in Time: Critical Essays on Alternate History Fiction*, Oxford University Press, Oxford, pp. 139-154.
- CORDURIÉ, Sylvain, y Vladimir KRSTIĆ-LACI (2010): *Sherlock Holmes et les vampires de Londres*, Soleil, París.
- (2016): *Sherlock Holmes y el Necronomicón*, Ediciones 001, Turín.
- DOYLE, Arthur Conan (2009): *Sherlock Holmes anotado. Novelas*, Akal, Madrid.
- DOYLE, Steven, y David A. CROWDER (2010): *Sherlock Holmes for Dummies*, Wiley Publishing, Indianápolis.
- EDDINGTON, Ian, y Horacio DOMINGUES (2010): *Sherlock Holmes vs. Jekyll/Hyde*, Wildstorm, La Jolla.
- EDDINGTON, Ian, y Davide FABBRI (2010): *Victorian Undead: Sherlock Holmes vs. Zombies*, Wildstorm, La Jolla.
- (2011): *Victorian Undead: Sherlock Holmes vs. Dracula*, Wildstorm, La Jolla.
- ESTLEMAN, Loren D. (2011): *The Further Adventures of Sherlock Holmes. Doctor Jekyll and Mr. Holmes*, Titan, Londres.
- (2012): *The Further Adventures of Sherlock Holmes. Sherlock Holmes vs. Dracula*, Titan, Londres.
- GENETTE, Gérard (1989): *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Taurus, Madrid.
- GIL GONZÁLEZ, Antonio (2010): «El relato en la cultura de masas (II): Intermedialidades», *Celehis. Revista del Centro Letras Hispanoamericanas*, núm. 21, pp. 13-45.
- GUARINOS, Virginia (2007): «Transmedialidades: el signo de nuestro tiempo», *Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, núm. 5, pp. 17-22.
- JENKINS, Henry (2009): *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*, Paidós, Barcelona.
- LÓPEZ AROCA, Alberto (2010): *Sherlock Holmes y los zombis de Camford*, Dolmen, Palma de Mallorca.

- (2014): *Sherlock Holmes en España*, Academia de Mitología Creativa Jules Verne, Albacete.
- MARTÍNEZ, Rodolfo (2004): *Sherlock Holmes y la sabiduría de los muertos*. Madrid, Alamut.
- PALACIOS MARTÍN, Ángela (2014): «El mito de Sherlock Holmes en la literatura española. Los casos de Rodolfo Martínez y Carlos Pujol», *Amaltea*, núm. 6, pp. 343-365, disponible en: <https://doi.org/10.5209/rev_AMAL.2014.v6.46530> [Consultado: 12/05/2020].
- PARDO, Pedro Javier (1994): «Misterios, prodigios y problemas: relaciones genéricas entre la ficción fantástica y la policiaca», *Revista del Departamento de Filología Moderna*, núm. 5, pp. 143-159.
- (2010): «Teoría y práctica de la reescritura filmoliteraria (A propósito de las reescrituras de *The Turn of the Screw*)», en J. A. Pérez Bowie (ed.), *Reescrituras fílmicas: nuevos territorios sobre la adaptación*, Universidad de Salamanca, Salamanca, pp. 45-102.
- PELAN, John, y Michael REAVES (coords.) (2006): *Sombras sobre Baker Street*, La Factoría de Ideas, Madrid.
- PÉREZ BOWIE, José Antonio (2008): *Leer el cine: la teoría literaria en la teoría cinematográfica*, Universidad de Salamanca, Salamanca.
- POORE, Benjamin (2017): *Sherlock Holmes from Screen to Stage. Post-Millennial Adaptations in British Theatre*, McMillan, Londres.
- RIDGWAY, Peter Watt, y Joseph GREEN (2003): *The Alternative Sherlock Holmes: Pastiche, Parodies, and Copies*, Ashgate, Farnham.
- ROAS, David (2001): «La amenaza de lo fantástico», en David Roas (coord.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 7-44.
- RODRÍGUEZ PEQUEÑO, Javier (2008): *Géneros literarios y mundos posibles*, Eneida, Madrid.
- SAINT-GELAIS, Richard (2011): *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Seuil, París.
- SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier (2015): «Las múltiples caras de Sherlock Holmes: reescrituras literarias y audiovisuales», en Pedro Javier Pardo y José Antonio Pérez Bowie (eds.), *Transescrituras audiovisuales*, Sial Pigmalión, Madrid, pp. 127-156.
- (2017): «Del pastiche a la transfictionalidad: reescrituras de Sherlock Holmes en España», *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, núm. 27, disponible en: <https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2017271538> [Consultado: 11/05/2020].
- (2018): «Análisis de un repertorio transmedial: Sherlock Holmes en la pantalla», en Antonio Gil González y Pedro Javier Pardo (eds.), *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad*, Orbis Tertius, Binges, pp. 93-120.
- SKAL, David J. (2015): *Hollywood gótico: La enmarañada historia de Drácula*; Espop, Madrid.
- TANI, Stefano (1984): *The Doomed Detective*, Southern Illinois UP, Carbondale.
- TODOROV, Tzvetan (1982): *Introducción a la literatura fantástica*, Ariel, Barcelona.